

**Educational Innovation with Genially: Gamification Strategy to Enhance  
the Teaching of Art Education in a Public School**

**Innovación Educativa con Genially: Estrategia de Gamificación para Potenciar  
la Enseñanza de Educación Artística en un colegio público**

**Autores:**

Lic. Domínguez-Parrales, Leonela Dayana  
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR  
Licenciada en Publicidad y Mercadotecnia, Estudiantes de la Maestría en Educación  
Mención en Pedagogía en Entornos Digitales  
Guayaquil-Ecuador



[lddominguezp@ube.edu.ec](mailto:lddominguezp@ube.edu.ec)



<https://orcid.org/0009-0005-4190-5062>

Lic. Crespo-Parrales, Stephania Lissette  
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR  
Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Sistemas Multimedia, Estudiantes de  
la Maestría en Educación Mención en Pedagogía en Entornos  
Guayaquil-Ecuador



[jrparralesr@ube.edu.ec](mailto:jrparralesr@ube.edu.ec)



<https://orcid.org/0009-0007-5794-4327>

Mgr. González-Vizuete, Karla Fernanda  
UNIVERSIDAD DE ESPECIALIDADES ESPÍRITU SANTO  
Magister en Gestión Educativa  
Guayaquil-Ecuador



[kfgonzalez@uees.edu.ec](mailto:kfgonzalez@uees.edu.ec)



<https://orcid.org/0000-0003-3215-8796>

PhD. Martínez-Isaac, Rogger  
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR  
Doctor en Ciencias Pedagógica  
Guayaquil-Ecuador



[rmartinez@ube.edu.ec](mailto:rmartinez@ube.edu.ec)



<https://orcid.org/0000-0002-5283-5726>

Fechas de recepción: 09-FEB-2024 aceptación: 08-MAR-2024 publicación: 15-MAR-2024



<https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>

<http://mqrinvestigar.com/>

## Resumen

Este trabajo de investigación tiene el propósito de abordar la complejidad y multidimensionalidad del concepto de cultura, y su papel en las relaciones sociales y formas de vida a lo largo de la historia. Asimismo, relacionando con la Educación Cultural y Artística y su enfoque holístico que integra diversas expresiones artísticas para favorecer el desarrollo de la inteligencia y el pensamiento creativo. Por lo que es importante desarrollar estrategias innovadoras como la gamificación para enfrentar los desafíos en el ámbito educativo, enfocándose en desarrollar la importancia de la gamificación en la educación, proponiendo que esta estrategia puede potenciar la enseñanza de la Educación Artística. Explora cómo la gamificación puede mejorar la motivación, participación y experiencia de aprendizaje de los estudiantes, utilizando ejemplos de su aplicación en diferentes contextos educativos. Asimismo, el emplear la plataforma Genially, permite la creación de contenido visual e interactivo, buscando captar la atención, fomentar la participación y hacer la experiencia educativa más memorable. Además, gracias a la versatilidad de la plataforma Moodle como un entorno virtual de aprendizaje compatible con herramientas como Genially, puede ser una estrategia interesante de emplear para diversificar y enriquecer las metodologías de enseñanza.

**Palabras Clave:** educación artística; gamificación; estrategias de aprendizaje; genially

## Abstract

This research work aims to address the complexity and multidimensionality of the concept of culture and its role in social relationships and ways of life throughout history. Likewise, it is related to Cultural and Artistic Education and its holistic approach that integrates various artistic expressions to promote the development of intelligence and creative thinking. Therefore, it is important to develop innovative strategies such as gamification to tackle challenges in the educational field, focusing on emphasizing the significance of gamification in education and proposing that this strategy can enhance the teaching of Artistic Education. It explores how gamification can improve motivation, participation, and the learning experience of students, using examples of its application in different educational contexts. Additionally, utilizing the Genially platform allows the creation of visual and interactive content, aiming to capture attention, encourage participation, and make the educational experience more memorable. Moreover, thanks to the versatility of the Moodle platform as a virtual learning environment compatible with tools like Genially, it can be an interesting strategy to employ for diversifying and enriching teaching methodologies.

**Keywords:** artistic education; gamification; learning strategies; genially

## Introducción

Se puede considerar que el término y concepto de la cultura es ampliamente utilizado en diversos contextos sociales, abarcando desde la dinámica social hasta las esferas formales o informales, también, se puede asociar a las distintas modas contemporáneas que pueden no estar alineadas con los códigos éticos y morales de la actualidad. Asimismo, entendida como la creación de bienes espirituales y materiales a lo largo de la historia para mejorar las relaciones sociales y formas de vida (Molerio y Vázquez, 2022).

En este sentido se comprende que, la definición de cultura es multifacético, involucrando dimensiones desde la psicología hasta la sociología, e incluso siendo considerado una ciencia en sí misma. Desde la perspectiva de la Pedagogía y la Didáctica, la Educación Cultural y Artística se manifiesta como un enfoque holístico hacia el arte, integrando diversas expresiones como las artes, la cultura, la literatura, la música y la danza (Molerio y Vázquez, 2022).

En el mismo orden de idea, las manifestaciones artísticas, a lo largo de la historia, han sido fuentes de expresión y fuerza interior para las sociedades, desempeñando roles importantes, como la escritura rupestre, la pintura, y la danza utilizada por los ancestros para la comunicación y la adoración a los dioses. El arte, en cualquiera de sus formas, fomenta la creatividad, originalidad e innovación, permitiendo la expresión única de sentimientos y criterios individuales (Gordillo et al., 2020).

De este modo, el área de Educación Cultural y Artística abarca múltiples aspectos relacionados con la experiencia humana entre las cuales se puede mencionar: sensorial, intelectual, social, emocional, afectiva, estética y creativa. Su propósito es favorecer el desarrollo de la inteligencia y el pensamiento creativo y visual, de igual modo, fomentar la exploración y encontrar las múltiples vertientes que se pueda encontrar en la recepción la expresión cultural (Molerio y Vázquez, 2022).

A partir de la Educación Cultural Artística se adquieren los conocimientos necesarios para cultivar las distintas habilidades artísticas de los estudiantes, las cuales ejercen un impacto directo en su formación integral y les permiten acercarse al conocimiento y disfrute de las principales manifestaciones culturales y artísticas de su entorno. La Educación Cultural y Artística abarca tanto los aspectos relacionados con la recepción de la cultura y el arte, como los relacionados con la expresión y creación artísticas. (Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes, 2023).

Debe señalarse que el desarrollo humano se enriquece a través de la educación artística, ya que esta promueve la creatividad, la expresión artística, el pensamiento crítico y la apreciación cultural. Sin embargo, se ha identificado un obstáculo significativo en el proceso

de enseñanza-aprendizaje en la ciudad de Guayaquil, lo cual afecta tanto la calidad de la educación como el desarrollo de habilidades artísticas en los estudiantes.

Asimismo, uno de los grandes desafíos que enfrentamos en el ámbito de la educación cultural y artística es la falta de material didáctico adecuado y actualizado. La carencia de recursos auditivos, visuales y prácticos limita las oportunidades para que los estudiantes puedan experimentar, analizar y comprender diversas manifestaciones artísticas. Como resultado, los docentes se ven imposibilitados de proporcionar una educación enriquecedora y contextualizada en el campo de las artes.

En consecuencia, la ausencia de integración de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el proceso educativo representa un reto adicional para los profesores de educación artística. En su mayoría, las clases en esta disciplina siguen un enfoque tradicional, sin aprovechar el potencial de las TIC para enriquecer la experiencia de aprendizaje y fomentar la participación de los estudiantes, a pesar del progreso tecnológico y su creciente relevancia en la sociedad contemporánea.

De igual manera, teniendo en cuenta que el sistema predominante de educación se centra en acatar los contenidos instituidos, así como el uso extensivo de un sistema de calificaciones, en el marco de las unidades curriculares, los docentes descuidan o simplemente carecen del tiempo necesario o la motivación suficiente para abordar cada materia con la creatividad requerida para despertar el interés del estudiante (Vintimilla, 2019).

En el mismo orden de idea, continúa desarrollando Vintimilla (2019) en su trabajo que se puede considerar que asignaturas como la química, la historia, o algunas reglas de las matemáticas, exigen únicamente el desarrollo de habilidades mnemotécnicas. Sin embargo, se pueden emplear distintos mecanismos o enfoques de aprendizaje para que estos conocimientos, que en teoría son necesario memorizarse, puedan fundamentarse en experiencias significativas y no se limiten simplemente a la repetición constante de textos o fórmulas.

Cabe considerar por tanto que, las estrategias en la educación representan métodos para instruir a los estudiantes, facilitando una preparación eficaz donde puedan transformar los conocimientos científicos en actitudes prácticas. Además, contribuyen a que los niños desarrollen habilidades para convivir de manera individual y colectiva, resolviendo sus propios desafíos en la sociedad actual de manera organizada, planificada y, sobre todo, con objetivos definidos en el ámbito educativo (Gordillo et al., 2020).

Asimismo, la distinción entre un aprendizaje repetitivo y uno memorístico radica en que el primero se almacena en la memoria a corto plazo sin tener ningún significado para la persona que lo almacenó, lo que dificulta su recuperación después de un tiempo o cuando se olvida una palabra vinculada a la siguiente. Por el contrario, el aprendizaje significativo adquiere

sentido para el sujeto que lo relaciona con otros conocimientos previamente adquiridos, lo que le permite evocarlos incluso tras un período prolongado. El enfoque del docente debería ser más creativo en relación con la materia y capaz de manejarla a través de una guía de criterios de evaluación para el proceso de aprendizaje (Mieles y Moya, 2021).

La Educación Artística tiene el potencial de contribuir de manera notable al desarrollo de la inventiva, al facilitar mediante las expresiones artísticas un medio para la manifestación, la originalidad y la adquisición de conocimientos. De igual manera, la originalidad es una característica inherente al ser humano que no está exclusivamente asociada con las expresiones artísticas; la ciencia requiere individuos creativos en todas sus disciplinas, y los avances y descubrimientos notables en el ámbito científico están estrechamente relacionados con esta forma de habilidad, aunque raramente se asocian directamente con ella (Vintimilla, 2019).

Cabe considerar que, las estrategias pedagógicas consisten en conjunto de actividades de aprendizaje orientadas a los estudiantes y adecuadas a las particularidades propias de ellos, así como a los recursos y al contenido específico del objeto de estudio. Así mismo, establecen la utilización de ciertos recursos y metodologías dentro de marcos organizativos particulares y suministran a los estudiantes la información, motivación y orientación adecuadas.

De igual modo, las actividades deben contribuir a la comprensión de los conceptos, su clasificación y relación, fomentar la reflexión, el ejercicio de formas de razonamiento y la transferencia del conocimiento. Por lo tanto, se establece que las estrategias pedagógicas son implementadas por el educador, diseñadas de acuerdo con las necesidades y modalidades de aprendizaje, facilitando la exploración del conocimiento. En otras palabras, preparan y organizan las clases con materiales apropiados para que los estudiantes adquieran habilidades para aprender y disfruten del tiempo dedicado a los estudios (Gordillo et al., 2020).

Debe señalarse que la inteligencia se describe como la capacidad que permite el desarrollo de habilidades en los individuos, y que puede mejorarse mediante la práctica y la experiencia. Es crucial fomentar esta capacidad a través de estrategias como el aprendizaje basado en juegos y la gamificación, las cuales requieren recursos digitales y se implementan en contextos que tradicionalmente no son lúdicos (Montoya, 2022).

De este modo, estas estrategias son de gran importancia en la educación, ya que ofrecen numerosos beneficios y oportunidades. Contribuyen a generar una motivación intrínseca, es decir, mantienen el interés por el aprendizaje continuo, evitando que el proceso de enseñanza se vuelva monótono y reduciendo la tasa de abandonos. Además, favorecen el fortalecimiento de las inteligencias múltiples mediante enfoques innovadores que aseguran el pleno desarrollo de las facultades en los estudiantes (Mieles y Moya, 2021).

En el mismo orden de idea, trabajos de investigación como el de Yordanova (2019) aborda la gamificación como una herramienta para enfrentar desafíos en la innovación educativa. describe algunos de los desafíos que surgen debido a la evolución en las innovaciones en educación, junto con los fracasos y resultados insatisfactorios en la implementación de estas innovaciones.

Igualmente, plantea que la gamificación se presenta como una solución al proponer diversos elementos y características para abordar estos desafíos, potencialmente mejorando la efectividad en la implementación y aplicación de innovaciones educativas. Obteniendo como resultado, la identificación de grupos comunes relacionados con la innovación educativa y la asignación de una posible herramienta de gamificación, para un estudio más detallado (Yordanova, 2019).

En este sentido se comprende que la gamificación representa una innovación en paradigma y proceso que consiste en aplicar principios de juego a contextos no lúdicos, aprovechando diseños creativos y efectos disruptivos que desafían los métodos de aprendizaje convencionales como lo plantea AlSaad y Durugbo (2021) en su trabajo de investigación, teniendo como propósito evaluar la literatura relacionada con la gamificación como innovación.

Continúan desarrollando AlSaad y Durugbo (2021) en su investigación que las perspectivas asociadas a la gamificación, se indican tres enfoques claves para estas estrategias como innovación en el proceso de aprendizaje, los cuales mejoran la efectividad del aprendizaje y la participación de los estudiantes en el desarrollo de las actividades, estos tres enfoques se pueden observar en la figura 1.

### Figura 1

Enfoques claves para la Gamificación



Fuente: propia a partir de (AlSaad & Durugbo, 2021).

Partiendo de la necesidad de innovar en la enseñanza de la Educación Artística, este trabajo de investigación propone evaluar el potencial de la Estrategia de Gamificación para potenciar el aprendizaje en un colegio público. Para ello, se implementará una herramienta didáctica innovadora basada en una TIC, la cual estará diseñada específicamente para el contexto educativo y los objetivos de aprendizaje del área.

## Material y métodos

Como metodología para este trabajo partiendo de las bases metodológicas, se enmarca este trabajo como una investigación teórica básica, de tipo descriptiva, transversal y no experimental. El enfoque descriptivo permite abordar el tema sobre la estrategia de gamificación en el desarrollo potenciador de la enseñanza de la educación artística y cultural desde una etapa exploratoria y permite describir características, patrones y tendencias en relación con el tema, al igual que se realizó un análisis, descripción y definición de las características de la población de estudio mediante la observación a través de una encuesta. La investigación teórica básica implica la revisión crítica de la literatura existente sobre el tema sin la manipulación directa de variables.

Asimismo, La composición de la información considerada para este estudio se basará en documentos y fuentes teóricas que guarden relevancia con el tema de investigación. La

elección de estos documentos se efectuará de manera no probabilística, utilizando criterios de pertinencia y relevancia, asegurando así una representación adecuada de la base teórica existente. Además, la información recogida se ejecutará mediante una revisión y análisis minucioso de literatura, artículos, libros, informes y otros documentos relevantes accesibles en bibliotecas, bases de datos académicas y recursos en línea. La información obtenida se organizará y sistematizará de acuerdo con los objetivos planteados.

De igual modo, la obtención de datos se realizó directamente de la fuente primaria, es decir, de los estudiantes del décimo de Educación General Básica (EGB) de un colegio público de la asignatura Educación Cultural y Artística, mediante una encuesta. Con el propósito de conocer sus opiniones sobre la utilidad de la herramienta educativa Genially en el aprendizaje interactivo. La encuesta compuesta por 8 preguntas cerradas, de selección simple, empleando la escala de Likert a través de la aplicación Google Forms, consiguiendo recabar datos numéricos sobre la valoración de los 30 estudiantes, cursantes de la asignatura Educación Cultural y Artística del décimo de EGB sobre la utilización de Genially como estrategia en la enseñanza, las preguntas se basaron en las planteadas por Guamán (2022), ajustadas al contexto del propósito de este trabajo enmarcado en estrategia de gamificación para potenciar la enseñanza de Educación Artística y Cultural.

## Resultados y discusión

El juego representa una actividad de gran importancia y tienen presencia en todas las culturas. La participación en actividades lúdicas no solo despierta la curiosidad, sino que también afianza la memoria y guían la atención hacia puntos específicos. Cuando se aplica este enfoque a un proceso de aprendizaje, como en el caso de la lengua, facilita de manera significativa la asimilación y el procesamiento de léxico, así como de estructuras sintácticas y morfológicas (Chaves, 2019).

En el mismo orden de idea, plantea Molina-García et al. (2021) dentro del entorno del aula de lenguas extranjeras, el juego se convierte en una herramienta ampliamente utilizada. No solo añade un componente de diversión al proceso educativo, sino que también mejora la atención, contribuye a modular estados anímicos, combate la desidia y el aburrimiento en las aulas, y ofrece oportunidades para pausas cuando se detecta agotamiento en el proceso de aprendizaje.

Además, Nieto-Escamez y Roldán-Tapia (2021) describe que en el caso de la química orgánica la cual es considerada como una asignatura difícil para los estudiantes de secundaria y pregrado, y en particular el tema de las reacciones orgánicas uno de los más complejos, sin embargo, cuando las actividades de aprendizaje de conceptos de química se combinan con juegos en el aula, la motivación de los estudiantes aumenta mejorando su rendimiento y hacerlos más comprometidos en comparación con las metodologías tradicionales.

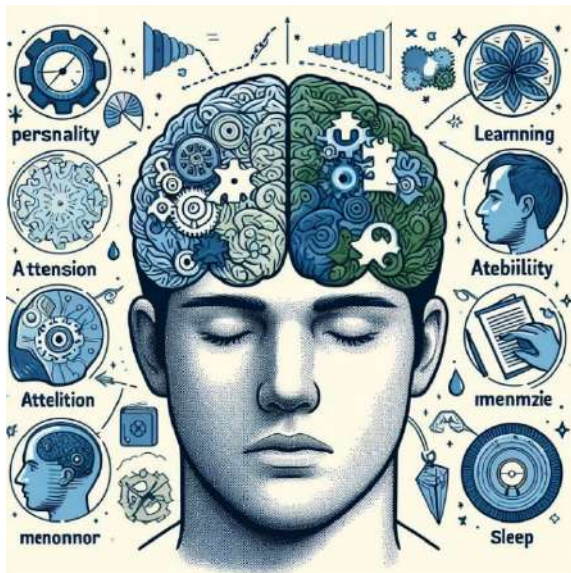
Asimismo, la gamificación lleva los juegos al ámbito educativo y profesional con el propósito de alcanzar aprendizajes más vastos, perfeccionar habilidades o reconocer acciones específicas por lo cual, ha tomado relevancia en distintas áreas debido a su naturaleza lúdica y educativa, que facilita la asimilación de conocimientos de una manera más amena, brindando una vivencia beneficiosa al usuario (Mieles y Moya, 2021).

De esta manera, la gamificación se centra especialmente en hacer que las actividades se asemejen más a un juego. Es esencial establecer la estructura y la dinámica del juego para recrear un entorno donde el usuario pueda relacionarlas con sus actividades cotidianas, con el fin de mejorar su desempeño, ya sea académico o laboral (Mieles y Moya, 2021).

Como comenta Saleem et al. (2022) en su artículo, al participar en juegos, generamos dopamina, una sustancia vinculada al aprendizaje y la memoria. al experimentar vivencias agradables, como resolver un problema o dar una respuesta correcta, liberamos dopamina. Es por eso por lo que tendemos a repetir cualquier acción que nos brinde satisfacción o recompensa. En la figura 2, se observa el efecto de la dopamina.

## Figura 2

Efecto de la dopamina



Fuente: Generado por IA 2024

Además de la recompensa, los juegos se vuelven interesantes porque se desenvuelven en un entorno ficticio. el individuo que está inmerso en el juego puede tener cierto control sobre la situación y decidir si desea participar o no. De igual modo, la manera como se obtienen las recompensas y la estructura del juego son muy atractivas y atrayentes. La creación de la gamificación implica tanto un aspecto artístico como uno científico (López et al., 2019).

Debe señalarse que estrategias bien estructuradas usando la gamificación puede mejorar de manera efectiva aspectos tales como la identificación de problemas, promueve el comportamiento novedoso o la transformación de los procesos, es decir en la intervención activa en el desarrollo de las actividades académicas y de aprendizaje (Saleem et al., 2022).

Considerando que es esencial que en los centros educativos se prepare a los estudiantes para interpretar de manera creativa su entorno, permitiéndoles hacer perceptible lo que no es evidente y expresar la espiritualidad. Esto implica sensibilizar a los estudiantes mediante la revitalización de la realidad a través de diversas manifestaciones artísticas, las cuales los educadores deben abordar de manera integral y pedagógica (Molerio y Vázquez, 2022).

Por consiguiente, los profesores de Educación Cultural y Artística deben fomentar que los estudiantes perciban, aprecien, interpreten y reflejen la realidad contextual con todos sus matices. Además, se busca potenciar la libertad de expresión y la emoción asociada a descubrir la belleza o el significado de los elementos y paisajes del entorno, así como explorar diferentes métodos para expresar el significado personal y grupal, reconociendo su impacto en las vivencias individuales y colectivas (Molerio y Vázquez, 2022).

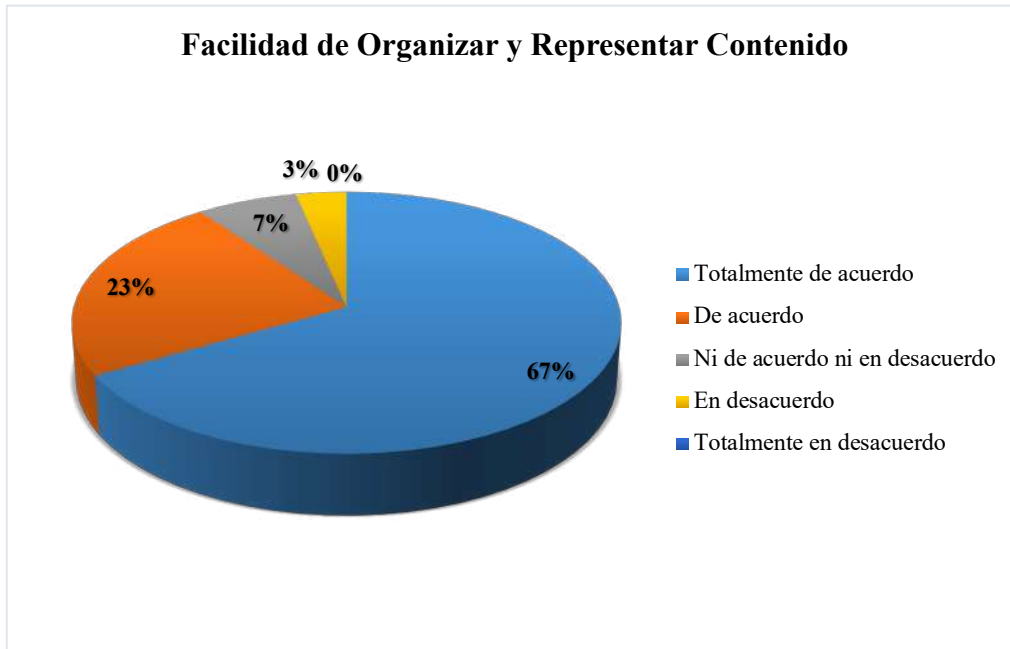
A continuación, se muestran los resultados obtenidos en la encuesta a los estudiantes:

### **Pregunta 1:**

*¿Considera usted que la herramienta educativa Genially le facilita la organización y representación de los contenidos de Educación Artística y Cultural?*

### **Figura 3**

Facilita la organización y representación de los contenidos de la asignatura



Fuente: Elaboración Propia

Análisis: en el gráfico mostrado en la figura 3, muestra que en un 67% de los encuestados respecto a la pregunta 1, expresan que están totalmente de acuerdo en la herramienta Genially, la cual permite la organización y representación de los contenidos de manera más fácil en la asignatura, igualmente, el 23% se muestra de acuerdo, un 7% está ni de acuerdo ni en desacuerdo de acuerdo y solo el 3% está en desacuerdo.

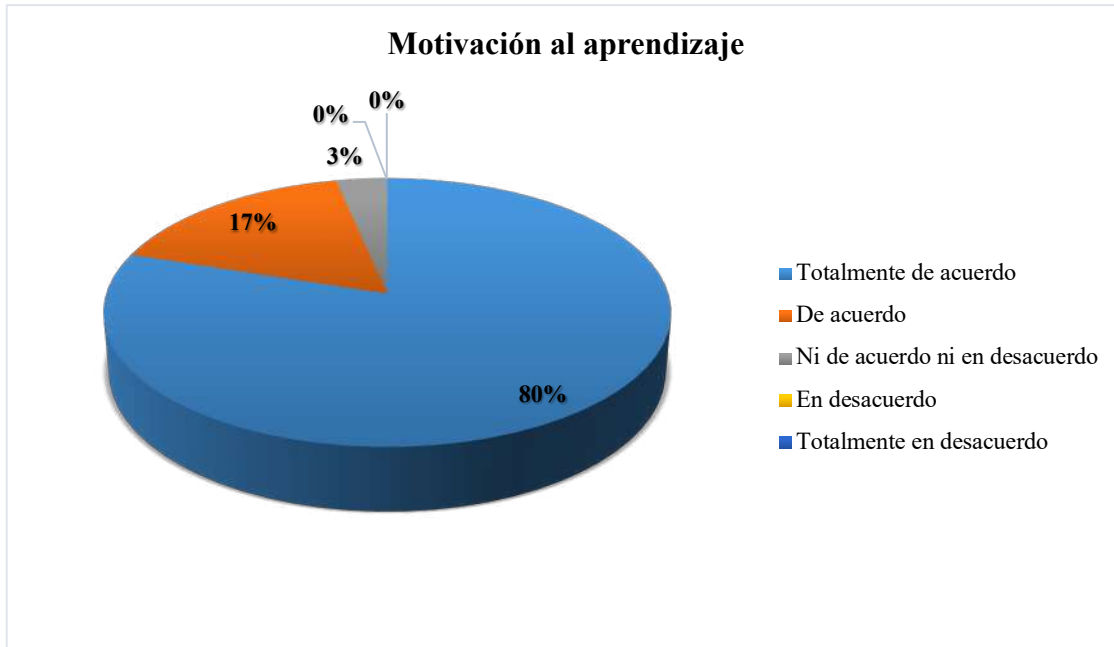
Interpretación: Como plantea Tapia-Machuca et al. (2020), entre las potencialidades de la herramienta Genially, debido a las diferentes plantillas disponibles permite facilitar la organización y representación de los contenidos de la asignatura.

### Pregunta 2:

*¿Considera usted que la utilización de Genially motivará el proceso de aprendizaje interactivo de la asignatura de Educación Cultural y Artística?*

**Figura 4**

### Motivación al aprendizaje



Fuente: Elaboración Propia

Análisis: en la figura 4, muestra el resultado en gráfico de la pregunta 2, donde se observa que un 80% del total encuestado, están totalmente de acuerdo en que el uso de Genially motivará a los estudiantes en el aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística, del mismo modo, un 17% de acuerdo, lo cual se puede decir que la mayoría está a favor de la implementación de la herramienta, solo un 3% muestra que esta ni de acuerdo ni en desacuerdo.

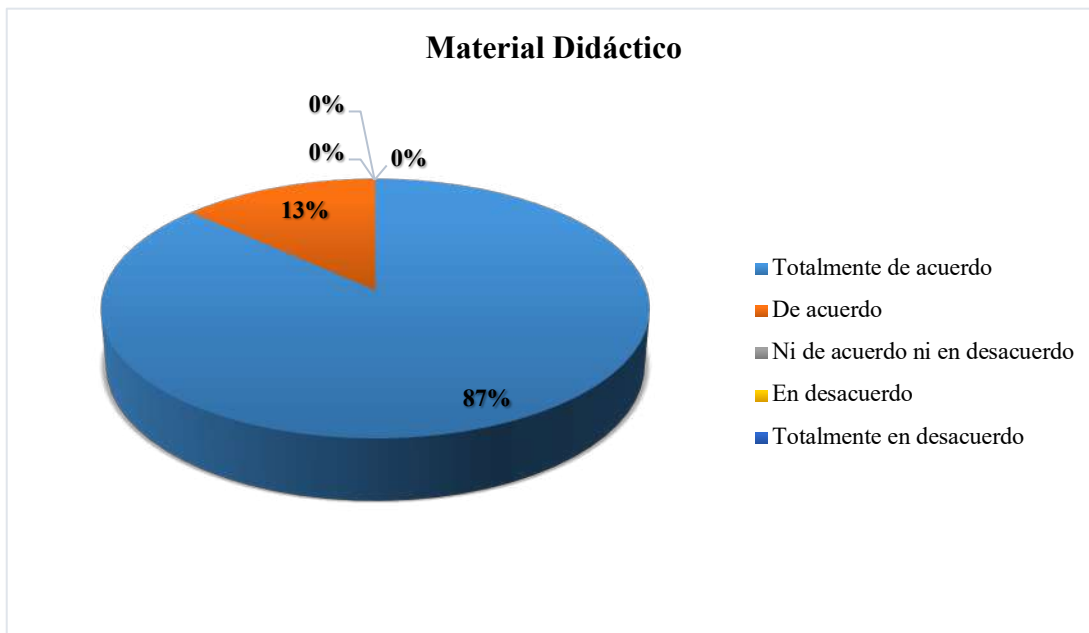
Interpretación: Estos resultado contrastan con los estudios que presenta Nieto-Escamez y Roldán-Tapia (2021) en donde explica que los estudiantes en presencia de estrategias de aprendizaje tipo juegos, (caso de Genially) han informado de experiencias de bienestar comparables con los videojuegos tradicionales, entre las que se puede mencionar que disfrutaron practicando, sintieron expectativa por la próxima actividad de clase y se conectaron con sus compañeros de clase. También describieron la estrategia y herramienta de enseñanza como una forma divertida de aprender, practicar y promover altos niveles de emoción y compromiso.

### Pregunta 3:

*¿El material didáctico diseñado en Genially, muestran contenidos interactivos que le animan a participar en las actividades en Educación Cultural y Artística?*

**Figura 5**

Material Didáctico diseñado para animar la participación



Fuente: Elaboración Propia

Análisis: en la figura 5, se observa en el gráfico los resultados de la pregunta 3 donde el 87% está totalmente de acuerdo en que el material didáctico diseñado en la plataforma Genially, el cual animan a los estudiantes a participar en la clase de Educación Cultural y Artística, al igual que un 13% se muestran de acuerdo.

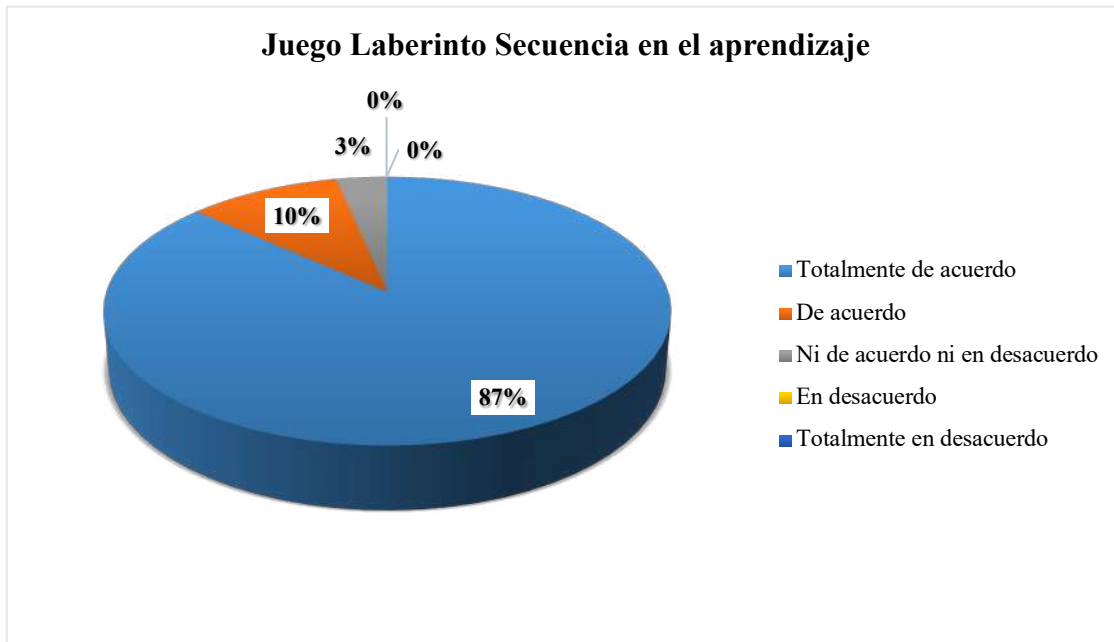
Interpretación: como muestra en su trabajo de investigación, Tapia-Machuca et al. (2020), la plataforma tecnológica Genially, posibilita la creación de contenido visual e interactivo, además, presenta diferentes alternativas para diseñar presentaciones, infografías, posters y otros materiales multimedia, lo que aumenta la facilidad de crear material didáctico y coadyuva a animar a los estudiantes a participar en clase.

**Pregunta 4:**

*¿Considera usted que el JUEGO LABERINTO SECUENCIA elaborados con Genially ayuda a el aprendizaje del tema Obras Creadoras y Manifestaciones Artísticas Contemporáneas?*

**Figura 6**

Juego Laberinto Secuencia en el aprendizaje



Fuente: Elaboración Propia

Análisis: en el gráfico mostrado en la figura 6, muestra que en un 87% de los encuestados sobre la pregunta 4, expresan que están totalmente de acuerdo en que la herramienta Genially permite mejorar el aprendizaje del tema Obras Creadoras y Manifestaciones Artísticas Contemporáneas, igualmente, el 10% se muestra de acuerdo, un 3% está ni de acuerdo ni en desacuerdo de acuerdo.

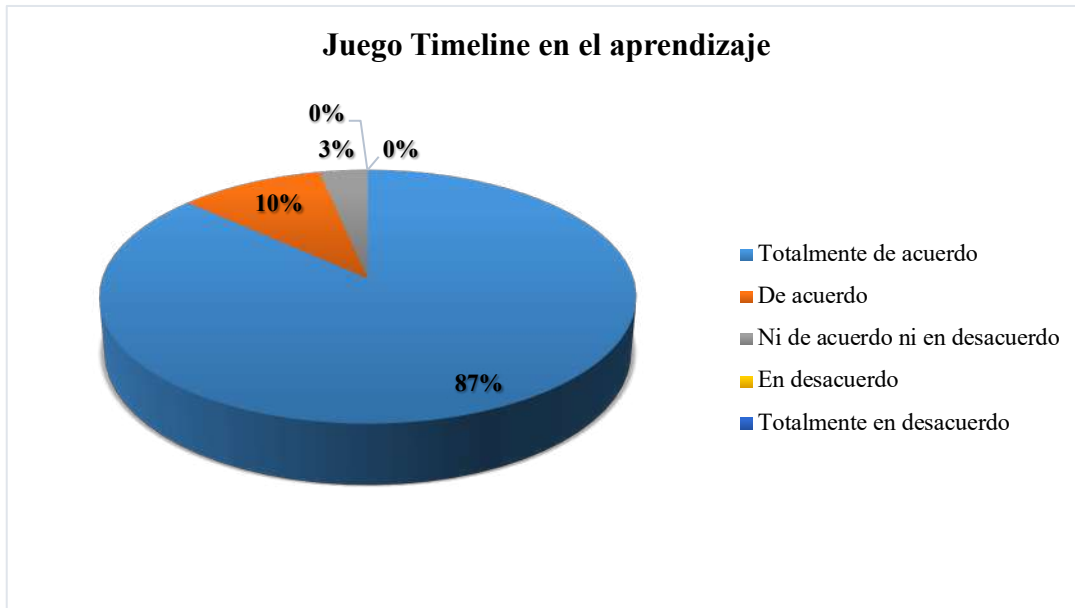
Interpretación: es evidente que el uso de la gamificación que permite esta herramienta, gracias a que ofrece diversas plantillas, de fácil gestión, así como sencillo de dominar en la proyección de diferentes recursos didácticos. Todos estos elementos presentan diseños creativos y dinámicos, los cuales se vuelven más relevantes en la enseñanza actual, contribuyendo a la generación de ideas, conceptos y métodos que son esenciales para representar de manera efectiva para una mejor comprensión por parte del estudiante (Enríquez, 2020).

**Pregunta 5:**

¿Considera usted que la JUEGO TIMELINE colabora con el aprendizaje del tema Nuestro pasado en el presente y futuro?

**Figura 7**

Juego Timeline en el aprendizaje



Fuente: Elaboración Propia

Análisis: en el gráfico mostrado en la figura 7, muestra que en un 87% de los encuestados sobre la pregunta 5, expresan que están totalmente de acuerdo que en la plataforma Genially el Juego Timeline permite mejorar el aprendizaje del tema Nuestro pasado en el presente y futuro, igualmente, el 10% se muestra de acuerdo, un 3% está ni de acuerdo ni en desacuerdo de acuerdo.

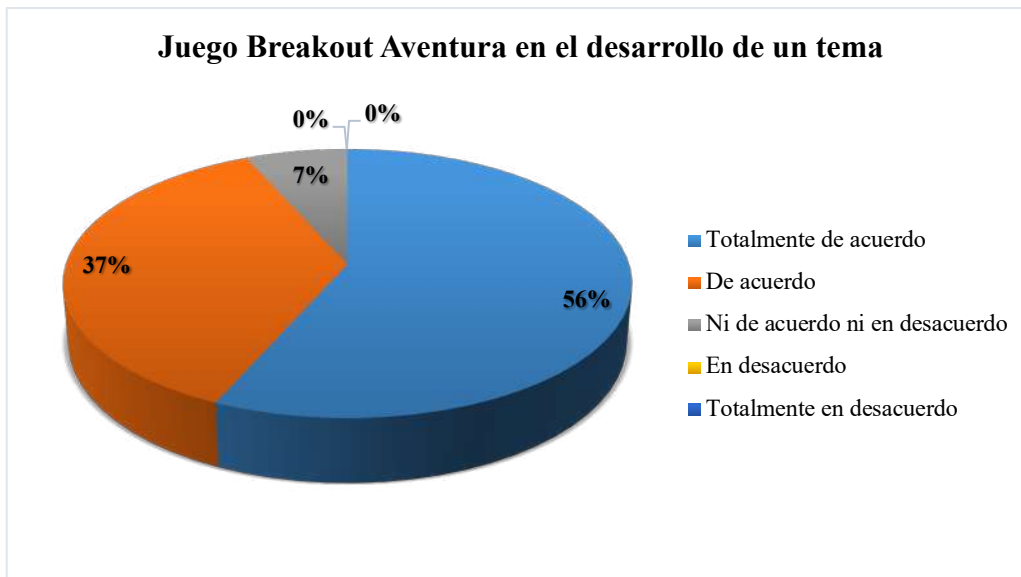
Interpretación: igual al razonamiento descrito en el análisis de la respuesta 4, la utilización de la herramienta Genially permite crear de manera sencilla, llamativa, creativa, juegos que involucra diferentes temas que ayuda a mejorar la comprensión del tema Nuestro pasado en el presente y futuro, por lo que dicha herramienta constituye un recurso versátil, ya que su utilización no está restringida a ningún tipo específico de contenido, siendo especialmente beneficioso para aquellos con una extensión teórica considerable. Esto se debe a que, mediante el uso de materiales digitales como infografías, imágenes y presentaciones, es factible presentar la información de manera resumida, clara y fácil de entender (Enríquez, 2020) y (Tapia-Machuca et al., 2020).

**Pregunta 6:**

*¿Considera usted que el juego BREAKOUT AVENTURA es una actividad que permiten incentivar a desarrollar el tema Patrimonio Ecuatoriano?*

**Figura 8**

Juego Breakout Aventura en el desarrollo de un tema



Fuente: Elaboración Propia

Análisis: en la figura 8, muestra el resultado en gráfico de la pregunta 6, donde se observa que un 56% del total encuestado, están totalmente de acuerdo en que el uso del juego de la plataforma Genially incentiva a desarrollar el tema Patrimonio Ecuatoriano, del mismo modo, un 37% de acuerdo, lo cual se puede decir que la mayoría está a favor de la implementación de la herramienta, solo un 7% muestra que esta ni de acuerdo ni en desacuerdo.

Interpretación: se puede decir que gracias a la utilización de plataformas como Genially y la gamificación, empleando la plantilla Breakout Aventura, la cual permite crear juegos interactivos y atractivos, a través de la resolución de enigmas y desafíos en el marco de un juego de aventura con la premisa de encontrar un tesoro y conocimientos perdido, el cual permite incentivar a desarrollar temas, tal como describe AlSaad y Durugbo (2021), donde comenta que la gamificación se destaca como una de las principales estrategias que plantea un entorno de aprendizaje interactivo. Esta herramienta tiene la capacidad de hacer que

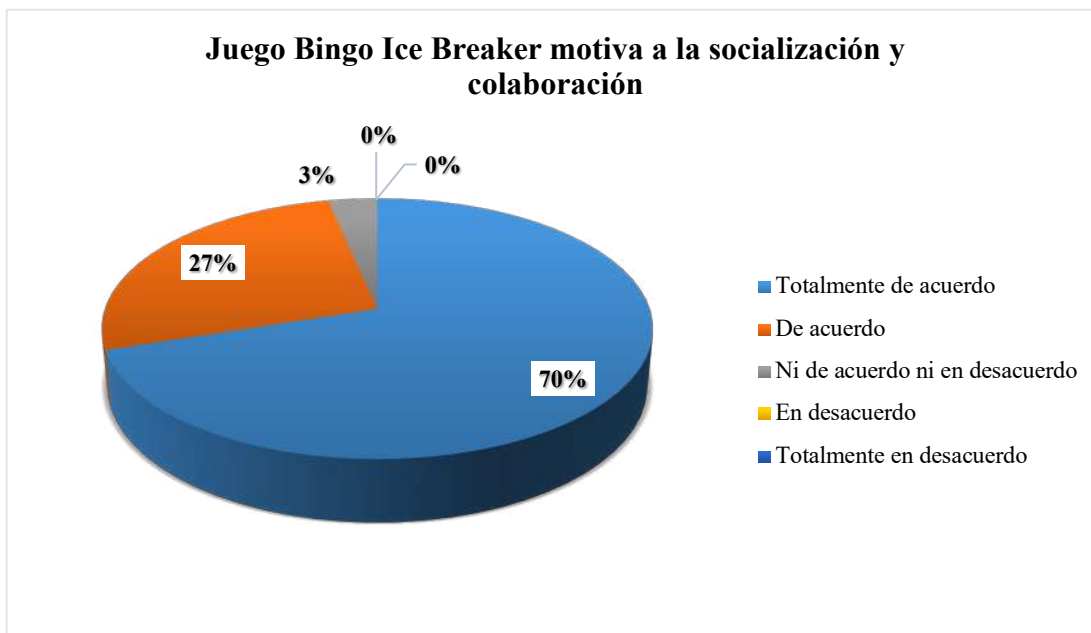
cualquier contenido resulte más atractivo mediante la introducción de elementos lúdicos, ya que los juegos estimulan la liberación de dopamina, una sustancia vinculada con el proceso de aprendizaje y memoria. Según ciertos autores, los juegos interactivos ofrecen oportunidades más efectivas para evaluar y aprender, creando un ambiente en el cual los estudiantes no experimentan presiones; al contrario, se relajan y se muestran dispuestos a participar.

**Pregunta 7:**

*¿Considera usted que el juego Bingo Ice Breaker motiva a la socialización y colaboración en el de Educación Cultural y Artística?*

**Figura 9**

Juego Bingo Ice Breaker motiva a la socialización y colaboración



Fuente: Elaboración Propia

Análisis: en el gráfico mostrado en la figura 9, muestra que en un 70% de los encuestados sobre la pregunta 7, expresan que están totalmente de acuerdo en que Juego Bingo Ice Breaker motiva a la socialización y colaboración en la Educación Artística, igualmente, el 27% se muestra de acuerdo, un 3% está ni de acuerdo ni en desacuerdo de acuerdo

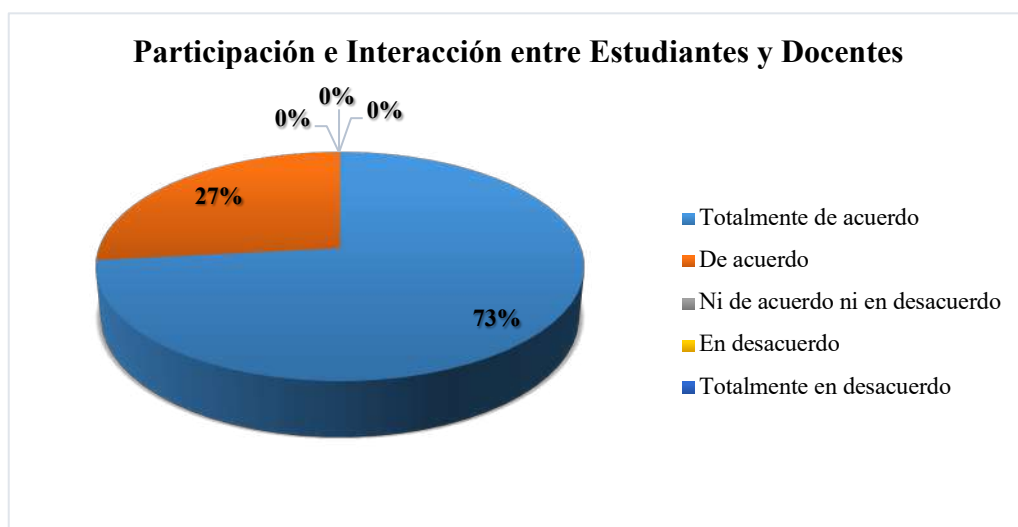
Interpretación: siendo de importancia estos datos que constatan lo que se ha descrito en otros trabajos de investigación donde los estudiantes en presencia de estrategias de aprendizaje tipo juegos, han informado de experiencias de bienestar comparables con los videojuegos tradicionales, entre las que se puede mencionar que disfrutaron practicando, sintieron expectativa por la próxima actividad de clase y se conectaron con sus compañeros de clase. También describieron la estrategia y herramienta de enseñanza como una forma divertida de aprender, practicar y promover altos niveles de emoción y compromiso (Nieto-Escamez y Roldán-Tapia, 2021).

### Pregunta 8:

*¿Considera usted que la herramienta educativa Genially puede incentivar la participación e interacción entre estudiantes y docente en la asignatura Educación Cultural y Artística?*

**Figura 10**

Participación e interacción entre estudiantes y docentes



Fuente: Elaboración Propia

Análisis: en la figura 10, muestra el resultado en gráfico de la pregunta 8, donde se observa que un 73% del total encuestado, están totalmente de acuerdo en que el uso del juego de la plataforma Genially incentivar la participación e interacción entre estudiantes y docente en la asignatura Educación Cultural y Artística, del mismo modo, un 27% de acuerdo.

Interpretación: Los resultados concluyen que Genially se configura como un componente educativo que fomenta la interacción entre los estudiantes y el profesor en la asignatura

Educación Cultural y Artística. Este planteamiento se respalda en la investigación llevada a cabo por Acosta (2021), quienes sostienen que, sin importar el contexto de formación, ya sea presencial, a distancia o mixto, la educación está intrínsecamente vinculada a la interacción entre el educador y los educandos. Esto justifica la priorización del uso de herramientas digitales como Genially, cuyos contenidos educativos potencian la autonomía, abren nuevas vías de aprendizaje, capturan la atención de los estudiantes y convierten el acto de aprender en algo memorable.

Por lo que, además, los juegos normalmente permiten a los jugadores corregir los errores que pueden haber cometidos gracias a que se puede reiniciar o jugar una vez más. por lo que a través de la frustración que se puede generar, esta capacitará a los estudiantes para intentarlo nuevamente sin miedo y fortalecerá su participación. La gamificación no debe confundirse con el aprendizaje automático o el aprendizaje basado en computadoras, aunque algunas traducciones sugieren lo último, resaltando únicamente la similitud teórica con las nuevas tecnologías (Toimah et al., 2021).

En el mismo orden de idea, La gamificación se define como "la aplicación de elementos y técnicas de diseño de juegos en contextos no relacionados con el juego". Estos componentes y tácticas propias de los juegos pueden ser aprovechados para fomentar la enseñanza de lenguas extranjeras de una manera gratificante y motivadora, especialmente en situaciones donde el aprendiz carece de suficiente motivación intrínseca para aprender (Olivia, 2016).

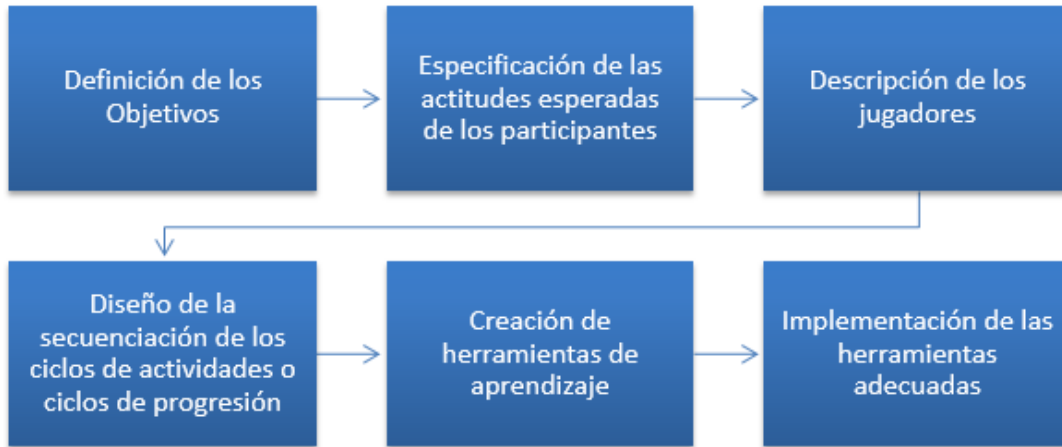
La gamificación puede ser empleada como un método de intervención cognitiva, emocional y social. Aplicada al proceso de aprendizaje, implica la utilización de técnicas de juego que hacen que la experiencia educativa sea más estimulante para los estudiantes. Se establecen seis pasos esenciales para diseñar un campo gamificado óptimo, como se puede ver en la figura 11.

Así mismo, se considera que la esencia de la gamificación radica en la tecnología, no obstante, en diferentes entornos y opciones de aprendizaje, así como en recompensas, enfocado todo en dirigido a intensificar la motivación y aumentar mayores niveles de participación en el sistema de aprendizaje. Los juegos educativos están diseñados para ofrecer oportunidades continuas para mejorar a los jugadores, proporcionando abundante retroalimentación, tareas demasiado complejas para que una sola persona las complete sola y diversas situaciones debido a las acciones de los estudiantes (Toimah et al., 2021).

De este modo, se ha desarrollado investigaciones donde se analiza la idea de gamificación aplicada a la educación científica, basándose en los resultados de investigaciones y desarrollos en psicología cognitiva y educación, con el fin de brindar orientación en el uso de juegos existentes y desarrollar nuevos juegos para facilitar el pensamiento científico atribuido al currículo de ciencias (López et al., 2019).

**Figura 11.**

Pasos para diseñar un campo gamificado



Fuente: Tomado de (AlSaad y Durugbo, 2021)

En el mismo orden de idea, se sabe que desde que los videojuegos comenzaron a ser utilizados en entornos de aprendizaje, se han propuesto y diseñado varias estrategias, dando como resultado diferentes planteamientos, de los cuales se pueden esperar cuatro tipos de resultados de aprendizaje que los juegos podrían tener: resultados de aprendizaje cognitivo que pueden dividirse en conocimientos y habilidades mentales, resultados de aprendizaje emocional y resultados de aprendizaje social (Toimah et al., 2021).

Por consiguiente, gamificar en la educación implica aplicar técnicas basadas en juegos y videojuegos para motivar a los estudiantes y fomentar su progreso positivo, lo que implica que su utilización en la educación trae consigo el objetivo de convertir la tarea docente en algo atractivo y dinámico, hace que el estudiante se divierta y aprenda en un contexto científico significativo (López et al., 2019).

Entre las diferentes herramientas que se pueden emplear como estrategia educativa para lograr un impacto significativo en la enseñanza, la plataforma tecnológica Genially, posibilita la creación de contenido visual e interactivo, además, presenta diferentes alternativas para diseñar presentaciones, infografías, posters y otros materiales multimedia, del mismo modo, permite trabajar de forma colaborativa (Tapia-Machuca et al., 2020).

Entre las características más destacadas de esta plataforma interactiva, se tiene que Genially centra sus esfuerzos en conseguir que los usuarios obtengan lo siguiente:

1. Captar la Atención: Genially se distingue al proporcionar un diseño visual atractivo que capta la atención de la audiencia. Dado que el 90% de la información que procesamos es visual, Genially se concentra en la creación de presentaciones visuales impactantes.
2. Fomentar la Participación: Genially simplifica la creación de contenido interactivo. La interactividad resulta crucial para mantener el interés de la audiencia, ya que posibilita que los usuarios exploren y descubran información de manera autónoma. Esto se logra mediante elementos interactivos como enlaces, pop-ups, botones y animaciones.
3. Hacer la experiencia memorable: La plataforma busca sorprender a la audiencia, contribuyendo así a que la información sea fácil de recordar. Genially permite la inclusión de elementos creativos y dinámicos que hacen que la presentación sea memorable para quienes la observan.

Por lo que, Genially se presenta como una herramienta que va más allá de las presentaciones convencionales al ofrecer una experiencia visual, interactiva y memorable para el público (Tutillo-Piña et al., 2020).

Seguidamente, se comparte algunas pantallas del recurso desarrollado en Genially para la asignatura de Educación Artística y Cultural:

### Figura 12.

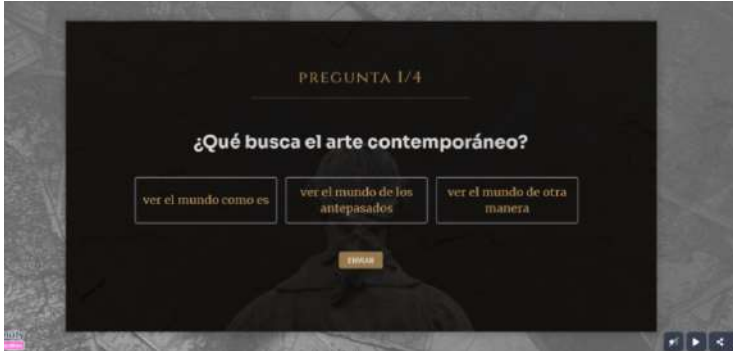
Pantallas de la herramienta digital Genially



Fuente: Elaboración Propia

**Figura 13.**

Pantallas de la herramienta digital Genially



Fuente: Elaboración Propia

**Figura 14.**

Pantallas de la herramienta digital Genially



Fuente: Elaboración Propia

**Figura 15.**

Pantallas de la herramienta digital Genially



Fuente: Elaboración Propia

**Figura 16.**

Pantallas de la herramienta digital Genially



Fuente: Elaboración Propia

## Conclusiones

Como se ha podido constatar en este trabajo de investigación, se puede intuir que la gamificación representa una estrategia innovadora para enfrentar los desafíos educativos, especialmente en el ámbito de la Educación Artística y cultural, destacando su capacidad para mejorar la motivación, participación y experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

Además, el uso de la plataforma Genially como una herramienta para crear contenido visual e interactivo, se puede adaptar a la educación artística, y de igual forma permite captar la atención y hacer la experiencia educativa más memorable.

Asimismo, relación entre el docente, el aula y la tecnología puede servir como punto de partida para reflexionar sobre y experimentar con nuevas opciones de herramientas interactivas, mejorando así la presentación de contenidos, ideas, creatividad e innovación en cada sesión. En este contexto, Genially destaca por su capacidad para facilitar la creación de contenido multimedia interactivo, permitiendo diseñar presentaciones más dinámicas. Esta herramienta sobresale al ofrecer una amplia variedad de plantillas y moldes prefabricados adaptables, diferentes modos de navegación, y la posibilidad de crear contenidos visuales como imágenes, presentaciones e infografías animadas. Esto brinda a los estudiantes la oportunidad de retener la información a través de contenido audiovisual, generando resultados positivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Al mismo tiempo, la gamificación emerge como una respuesta prometedora, no solo para mejorar la enseñanza de la Educación Artística, sino también para transformar la experiencia educativa en general, promoviendo la creatividad, el pensamiento crítico y la participación de los estudiantes.

## Referencias bibliográficas

- Acosta, M. (2021). Uso de herramientas interactivas Genially y Padlet para la enseñanza virtual emergente a niños de Primer Año de Educación General Básica. Universidad Casa Grande. Guayaquil, Ecuador: Facultad de Ecología Humana Y Desarrollo. <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/2725>
- AlSaad, F., & Durugbo, C. (2021). Gamification-as-Innovation: A Review. *International Journal of Innovation and Technology Management*, 18(5). <https://doi.org/10.1142/S0219877021300020>

- Chaves, B. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. *Revista Electrónica de Investigación Creativa (ReiDoCrea)*, 8, 422-430. <https://doi.org/10.30827/Digibug.58021>
- Enríquez, M. (2020). Características de las herramientas multimedia para el desarrollo de Presentaciones Interactivas. *CININGEC (2020): I Congreso Internacional de Investigación, Innovación y Gestión del Conocimiento*. 5, págs. 873-891. *Journal of Science and Research*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7723208>
- Gordillo, S., Washima, M., & Enríquez, I. (2020). Estrategias metodológicas de enseñanza-aprendizaje en Educación Cultural y Artística para el desempeño docente de educadores en formación. *Revista Electrónica Entrevista Académica (REEA)*, II(5), 202-219. <http://www.eumed.net/rev/reea>
- Guamán, J. (2022). Genially como herramienta educativa para el aprendizaje interactivo de Biología Vegetal con los estudiantes de tercer semestre de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Química y Biología, periodo noviembre 2021- marzo 2022. Universidad Nacional de Chimborazo. Riobamba, Ecuador: Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/10010>
- López, D., Calonge, A., Rodríguez, T., Ros, G., & Lebrón, J. (2019). Using Gamification in a Teaching Innovation Project at the University of Alcalá: A new Approach to Experimental Science Practices. *Electronic Journal of e-Learning*, 17(2), 93-106. <https://doi.org/10.34190/JEL.17.2.03>
- Mieles, G., & Moya, M. (2021). La Gamificación como Estrategia para la Estimulación de las Inteligencias Múltiples. *Polo del Conocimiento*, 6(1), 111-129. <https://doi.org/10.23857/pc.v5i1.2128>
- Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes. (Noviembre de 2023). Educagob. Portal del Sistema Educativo Español: <http://educacionyfp.gob.es>
- Molerio, L., & Vázquez, P. (2022). Retos y tendencias contemporáneas en la formación del docente de Educación Cultural y Artística. *Revista de Investigación y Pedagogía del Arte*(11). <https://publicaciones.ucuewnca.edu.ec/ojs/index.php/revpos/article/view/4039/2842>
- Molina-García, P., Molina-García, A., & Gentry-Jones, J. (2021). La Gamificación como Estrategia Didáctica para el aprendizaje del idioma Inglés. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 7(1), 722-730. <https://doi.org/10.23857/dc.v7i1.1672>

- Montoya, E. (2022). Propuesta de una Estrategia de Gamificación para Mejorar las Habilidades Matemáticas en las Estudiantes del 1ero de Secundaria de una Institución Educativa Pública de Lima. Universidad San Ingnacio de Loyola. Lima - Peru: Escuela de Postgrado. <https://hdl.handle.net/20.500.14005/12174>
- Nieto-Escamez, F., & Roldán-Tapia, M. (2021). Gamification as Online Teaching Strategy During COVID-19: A mini-Review. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.648552>
- Olivia, H. (2016). La Gamificación como Estrategia Metodológica en el Contexto Educativo Universitario. *Realidad y Reflexión*(44), 29-47. <http://redicces.org.sv/jspui/handle/10972/3182>
- Saleem, A. N., Noori, N. M., & Ozdamli, F. (2022). Gamification Applications in E-learning: A literature Review. *Tech Know Learn*, 27, 139-159. <https://doi.org/10.1007/s10758-020-09487-x>
- Tapia-Machuca, R., García-Herrera, D., Cárdenas-Cordero, N., & Erazo-Álvarez, J. (2020). Genially como una Herramienta Didáctica para Desarrollar la Redacción Creativa en Estudiantes de Bachillerato. *Cienciamatrica Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, VI(3), 29-48. <https://doi.org/doi.org/10.35381/cm.v6i3.389>
- Toimah, T. F., Maulana, Y. L., & Fajar, I. (2021). Gamification Model Framework and its Use in E-Learning in Higher Education. *IAIC Transactions on Sustainable Digital Innovation*, 3(1), 28-35. <https://doi.org/10.34306/itsdi.v3i1.520>
- Tutillo-Piña, J., Castro-Salazar, A., Erazo-Álvarez, J., & Gracia-Herrera, D. (2020). Genially como Herramienta Interactiva para el Aprendizaje de Verbos en Inglés. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koimonía*, 5(5), 250-266. <https://doi.org/10.35381/r.k.v.5i5.1042>
- Vintimilla, M. (2019). La Educación Artística y sus Problemas: Consideraciones en Torno al Caso de Ecuador. *Revista de Investigación y Pedagogía del Arte*(6). <https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index/revpos/article/view/2850/1886>
- Yordanova, Z. (2019). Gamification for Handing Educational Innovation Challenges. *Digital Transformation of the Economy: Challenges, Trends and New Opportunities*. 908, págs. 529-541. Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-121367-4\\_53](https://doi.org/10.1007/978-3-030-121367-4_53)
- Cabrera Jaime M., Medina Ferley., Sánchez Irlesa I. y Arias Juan M. El grado de manejo de las TIC para el aprendizaje de la física en ingeniería. *Revista Espacios*. Vol. 38, Año

**Conflicto de intereses:**

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

**Financiamiento:**

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

**Nota:**

El artículo no es producto de una publicación anterior.